

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING
KELAS V DI SD/MI**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Nama : Tri Lestari

NPM : 1611100407

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING
KELAS V DI SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**Nama : Tri Lestari
NPM : 1611000407**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum.

Pembimbing II: Nurhaida Widiani, M. Biotech.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* Pada Tema Sehat itu Penting Kelas V SD/MI. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, respons pendidik dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 02 Way Halim Permai Bandar Lampung dan di MI Al-Khairiyah Kupang Teba Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket ahli materi, angket ahli media, angket ahli bahasa, angket pendidik dan angket peserta didik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, wawancara. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* Pada Tema Sehat itu Penting Kelas V SD/MI. Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif adalah dengan rata-rata skor 91,6% mendapat kriteria “sangat layak”. Penilaian ahli media mendapat rata-rata skor 90% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian ahli bahasa mendapatkan rata-rata skor 85,83% dengan kriteria “sangat layak”. Adapun skor rata-rata dihasilkan dari penilaian respons pendidik adalah 88,33%, dan untuk skor rata-rata penilaian respons peserta didik dari dua uji coba yaitu skala besar dan kecil. Hasil dari uji coba skala kecil adalah 84,96% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan yang diikuti 30 peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif mendapatkan skor rata-rata 90,12% dengan kriteria “sangat layak”. Adapun melihat keseluruhan respons validator, respons pendidik serta respons peserta didik media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI Bandar Lampung dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Flash*.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING
KELAS V DI SD/MI**

Nama Mahasiswa: TRI LESTARI

NPM : 1611100407

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dra. Nurhasanah Leni M. Hum.
NIP. 196109201989032002

Pembimbing II

Nurhaida Wigiani M. Biotech.
NIP.

Ketua Jurusan/PGMI

Svofnidah Ifrianti M. Pd.
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA TEMA 4 SEHAT ITU PENTING KELAS V DI SD/MI** yang susun oleh: **Tri Lestari, NPM. 1611100407**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: **Senin/1 Maret 2021** pukul **08:00-10:00 WIB**, Tempat : Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.

Sekretaris : Suhardiansyah, M. Pd.

Pembahas Utama: Nurul Hidayah, M. Pd.

Pembahas I : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum.

Pembahas II : Nurhaida Widiani, M. Biotech.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.
NIP. 19640828198802002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ

وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

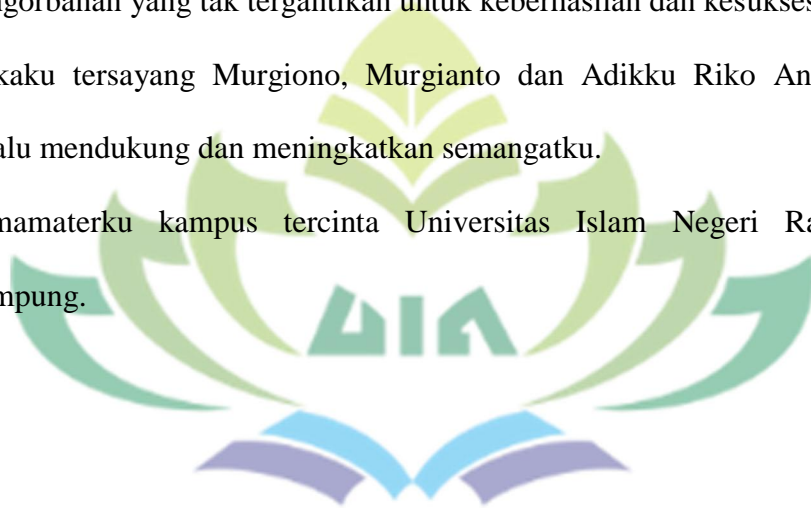
“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (*Q. S. An Nahl: 44*).



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT. dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tersayang. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Sepenuh hati saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayah Warsito dan Bunda Muryati tersayang yang begitu tulus memberikan kasih sayang, tulus mendidik dengan kesabaran, mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi SI dengan baik, memberikan nasehat, serta pengorbanan yang tak tergantikan untuk keberhasilan dan kesuksesan.
2. Kakaku tersayang Murgiono, Murgianto dan Adikku Riko Andrian yang selalu mendukung dan meningkatkan semangatku.
3. Almamaterku kampus tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Tri Lestari dilahirkan di Tirta Kecana, kecamatan Tulang Bawang Tengah kabupaten Tulang Bawang Barat pada tanggal 19 Mei 1998 yang merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, pasangan Bapak Alm. Suyono dan Ibu Muryati. Riwayat Pendidikan yang peneliti tempuh dimulai dari SD N 2 Tirta Kencana pada tahun 2004 dan lulus tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah di SMP N 4 Tulang Bawang Tengah masuk pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2013, setelah lulus dari sekolah menengah tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di SMA N 1 Tumijajar dan lulus pada tahun 2016. Peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2016. Pada bulan Agustus 2016 penulis mengikuti kuliah Ta'aruf (KULTA) di UIN Raden Intan Lampung dan mengikuti perkuliahan sampai semester akhir.

Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Harapan, Merbau Mataram pada bulan Juli 2019. Pada bulan November 2019, penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Khairiyah Kupang Teba Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Maret 2021
Yang Membuat,

Tri Lestari

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil alamin. Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan nikmat yang Allah limpahkan kepada kita. Serta sholawat salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan dan juga Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum. Selaku pembimbing I dan Ibu Nurhaidah Widiani, M.Biotech. Selaku pembimbing II atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan serta dukungan motivasi dalam pembuatan skripsi.
4. Semua pihak yang telah membantu berkontribusi dalam pembuatan skripsi.

Penulis ucapkan terimakasih kepada bapak/ibu dan rekan-rekan sekalian yang telah membantu dan semoga bapak/ibu dan rekan-rekan sekalian mendapat balasan yang sebaik-baiknya dan Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, Maret 2021
Penulis

Tri Lestari
1611100407

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model	11
B. Acuan Teoretik	13
C. Penelitian yang Relevan.....	25
D. Desain Model.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	29
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	30
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model	30
1. Penelitian Pendahuluan	30
2. Analisis Kebutuhan	30
3. Rancangan Model.....	30
4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	34
5. Implementasi Model.....	36
a. Pengumpulan Data	36
b. Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Model.....	40
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	39
2. Model Draft 1	46
3. Model Draft 2.....	50

4. Model Final	60
B. Kelayakan Model (teoritik dan empiris)	62
C. Efektivitas Model (melalui uji coba)	63
D. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN INSTRUMEN	
LAMPIRAN HASIL	
LAMPIRAN BUKU PENJELASAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala Penilaian Validasi Ahli	35
2. Kriteria kelayakan	36
3. Skor Penilaian Uji Coba.....	36
4. Kriteria Validasi	37
5. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap 1	49
6. Hasil Validasi Ahli Media Pada Tahap 1	50
7. Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Tahap 1	51
8. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Tahap 2	54
9. Hasil Validasi Ahli Media Pada Tahap 2.....	58
10. Hasil Validasi Ahli Bahasa Pada Tahap 2	62
11. Hasil Validasi Draft I dan draft II	64
12. Hasil Respons Pendidik	66



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Langkah Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	12
2. Cover <i>Adobe Flash</i>	21
3. Tampilan menu <i>Adobe Flash</i>	22
4. Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash</i>	22
5. Langkah-Langkah Model <i>ADDIE</i>	29
6. Tampilan Awal dari Aplikasi <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	40
7. Tampilan Awal <i>Project</i> Baru	40
8. Pembuatan <i>Code Script</i> dengan <i>ActionScript</i> 3.0 pada Latihan Soal	41
9. Cara Ekspor Aplikasi Ke Android	41
10. Ekspor <i>Project</i> ke <i>Android</i>	42
11. Tampilan Pembuka Media Interaktif	43
12. Tampilan Awal Media Interaktif.....	44
13. Tampilan Menu Materi Sub Tema	44
14. Tampilan Menu Pembelajaran	45
15. Tampilan materi pembelajaran 1	46
16. Tampilan Latihan Soal	46
17. Tampilan Profil Penulis	47
18. Tampilan Petunjuk	48
19. Penambahan Latihan Soal.....	53
20. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2.....	55
21. Perbaikan Terhadap Petunjuk Penggunaan Media	57
22. Perbaikan Terhadap Menu Profil Penulis	58
23. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2	60
24. Perbaikan Penulisan Bahasa Pada Setiap Materi	61
25. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2.....	63
26. Grafik Hasil Respons Pendidik	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nota Dinas	
Lampiran 2 Kartu Konsultasi	
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Pendidik	
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian SDN 2 Way Halim Permai	
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian MI Al-Khairiyah Kupang Teba	
Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi Ahli Materi	
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Materi	
Lampiran 8 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1	
Lampiran 10 Lembar PenilaianValidasi Ahli Materi Tahap 2.....	
Lampiran 11 Data Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	
Lampiran 12 Data Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	
Lampiran 13 Berita acara Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 14 Surat Pengantar Validasi Ahli Media	
Lampiran 15 Surat Tugas Validasi Ahli Media	
Lampiran 16 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	
Lampiran 17 Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1	
Lampiran 18 Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2	
Lampiran 19 Data Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media Tahap 1	
Lampiran 20 Data Hasil Perhitungan Validasi Ahli MediaTahap 2	
Lampiran 21 Berita acara Validasi Ahli Media	
Lampiran 22 Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa	
Lampiran 23 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa	
Lampiran 24 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	
Lampiran 25 Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	
Lampiran 26 Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	
Lampiran 27 Data Hasil Perhitungan Validasi Bahasa Tahap 1	
Lampiran 28 Data Hasil Perhitungan Validasi Bahasa Tahap 2	
Lampiran 29 Berita acara Validasi Ahli Bahasa	
Lampiran 30 Surat Keterangan Validasi	
Lampiran 31 Angket Respons Pendidik SDN 2 Way Halim Permai.....	
Lampiran 32 Angket Respons Pendidik MI Al-Khairiyah Kupang Teba.....	
Lampiran 33 Data Hasil Uji Coba Pendidik SDN 2 Way Halim Permai dan MI Al-Khairiyah Kupang Teba	
Lampiran 34 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Peserta Didik	
Lampiran 35 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Peserta Didik.....	
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian.....	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagian penting dari kehidupan, dan membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menjadikan manusia yang bermutu, baik dari segi tingkah lakunya maupun akhlakunya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan uraian di atas pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi setiap warga negara, untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan memajukan bangsanya. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak terlepas dari yang namanya kurikulum, karena kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan pedoman dalam melaksanakan pendidikan.

Kurikulum diartikan sebagai mesinnya pendidikan, yang mengolah bahan baku atau *input* menjadi bahan siap pakai atau *output*. Kurikulum yang digunakan di Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dilaksanakan secara bertahap, mulai dari tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah hingga kejenjang yang lebih tinggi. Kurikulum 2013 untuk tingkatan Sekolah Dasar yaitu, pembelajaran yang menekankan dengan menggunakan pembelajaran tematik, tematik merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran digabungkan dalam satu tema, dan saling berkaitan antara satu tema dengan tema yang lainnya kemudian menjadi materi belajar bagi peserta didik.¹

Pendidik dalam dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting, karena pendidik adalah seseorang yang berperan penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Pendidik sebagai pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, pemberi evaluasi dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan suasana kondusif. Pendidikan dalam proses pembelajaran sebagai transfer ilmu, sedangkan peserta didik sebagai penerima. Berkaitan dengan tugas pendidik, seperti dijelaskan di dalam firman Allah Q. S. Al Kahfi ayat 66 yang berbunyi:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya: Musa berkata kepada Khidhr: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?”.²

¹Mohammad Syaifuddin, “Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”. *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 140.

²Tim Penulis Departemen Agama, *Alquran dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2017), h. 56.

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan bahwa, sebagai pendidik harus menuntun dan memberikan arahan tentang semua kesulitan, yang dialami peserta didik saat belajar, dan memberi tahu untuk tidak mempelajari apa yang tidak baik untuk dirinya. Keberhasilan dalam proses pembelajaran, tentunya tidak akan terlepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Cara yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu, dengan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran peserta didik, yang nantinya akan membuat peserta didik untuk ikut dalam melakukan proses pembelajaran, yang efektif. Salah satu bagian yang terpenting pada pembelajaran adalah media pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran merupakan, alat komunikasi yang yang di pakai pada kegiatan pembelajaran, guna membawa informasi berbentuk materi ajar, guna menyertai proses pembelajaran.³

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, media merupakan suatu yang bisa dipakai untuk membangkitkan pikiran, menyampaikan pesan, serta perasaan peserta didik ketika belajar. Media memiliki fungsi seperti alat belajar, atau alat bantu dalam belajar. Berkaitan dengan fungsi media, seperti dijelaskan dalam firman Allah Q. S. An Nahl (16) ayat 89, sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ^ج وَتَزَلَّنا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيَّنَّا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهْدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى

لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

³Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 122.

Artinya: *“(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Alkitab (Alquran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”*.⁴

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan bahwa, Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat, atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT. menurunkan Al-quran kepada Nabi Muhammad SAW. untuk menjelaskan segala sesuatu. Pendidik menggunakan alat bantu atau media dalam memberikan materi terhadap peserta didik bermacam-macam. Memanfaatkan teknologi yang ada ialah salah satu contohnya. sehingga dapat meluaskan media belajar terbaru. Pada era globalisasi, berkembangnya teknologi nampak meningkat. Teknologi berkembang dapat mempermudah peserta didik dan pendidik, untuk menggali informasi dan mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 2 Way Halim Permai, diperoleh informasi bahwa, sekolah telah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, tetapi dengan kondisi saat ini dalam keadaan pandemi Covid-19 atau corona kegiatan belajar mengajar di sekolah saat ini tidak dapat dilaksanakan dengan tatap muka atau di jalankan dengan tepat sesuai kurikulum 2013, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau *online* di rumah peserta didik masing-masing, dengan memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang menggunakan jaringan internet seperti melalui *group whatsapp*.

⁴Tim Penulis Departemen, Alquran dan Terjemahannya (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2017), h. 56.

Pendidik mengatakan bahwa dalam pembelajaran secara online pendidik menggunakan media pembelajaran berupa media interaktif, yaitu seperti power point, video pembelajaran yang pendidik download dari youTube, dan e-book. Pendidik di sini tidak menggunakan media interaktif berbasis *Adobe Flash*.⁵

Penggunaan media pembelajaran *software* berupa media inteaktif baru dapat membantu pendidik dalam menyampaikan proses belajar mengajar. Media interaktif berbasis aplikasi *Adobe Flash* ialah media pembelajaran *software* yang interaktif. Media interaktif merupakan media yang didukung oleh alat pengontrol, dan pengguna bisa mengoprasikan, sehingga pengguna bisa menentukan apa yang diharapkan pada tahap selanjutnya. Contoh pembelajaran interaktif ialah animasi, aplikasi games, gambar bergerak, dan lain-lain.⁶ *Interactive* video ataupun komputer ialah basis dari media interaktif.

Karakteristik media berbasis komputer serta *Interactive* video ialah: 1) Bersifat mandiri, 2) Alternatif media pembelajaran 3) Gabungan dari berbagai media, 4) Sesuai dengan tujuan kurikulum 5) Interaktif, 6) Mengembangkan kompetensi. Tujuan multimedia ialah menyampaikan informasi berbentuk yang menarik, mudah dimengerti, menyenangkan, serta jelas. Salah satu *Software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *Adobe Flash*.

Adobe Flash adalah dasar pengembangan program pembelajaran *Computer Assistance Instruction (CAI)* yang termasuk dalam model simulasi terbaru. *Adobe Flash* adalah program animasi berbasis *vector*, yang telah banyak

⁵ Ana Marvina, Wawancara dengan penulis, SDN 2 Way Halim Permai, 24 Agustus 2020.

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 69.

digunakan oleh para animator, untuk membuat berbagai animasi.⁷ *Flash* juga memiliki kemampuan untuk memasukkan file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Kelengkapan fasilitasnya sangat bagus dalam menghasilkan suatu animasi. Keberadaannya pun mampu membantu, dan mempermudah pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan, seperti pekerjaan animasi, presentasi, membuat *Compact (CD)* pembelajaran,⁸ untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa media berbasis *Adobe Flash*.

Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu tentang Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar oleh Afriyan Riska Faradilla Arifin. Hasil dari penelitian ini 83% dari presentase penilaian kelayakan media, 100% kelayakan materi/isi serta 92% komponen kebahasaan. Bersumber hasil analisis uji t didapat t_{hitung} sebanyak -7,590, setelah itu dibandingkan dengan t_{tabel} -2,05954, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka media interaktif menggunakan *Adobe Flash* efektif dipakai pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian terdapat selisih yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum menggunakan media interaktif dan sesudah menggunakan media interaktif. Dengan kriteria sedang pada uji peningkatan rata-rata *pre test* dan *post test* sebesar 0,48.

⁷Nurhidayati, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (*Adobe Flash*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 3 No. 3 (Mei 2017), h. 170.

⁸Giri Prasetyo, Lantip Diat Prasjo, "Pengembangan *Adobe Flash* Pada Pembelajaran Tematik-Interaktif Berbasis *Scientific Approach* Subtema Indahny Peninggalan Sejarah". *Jurnal Prima Education*, Vol. 4 No. 1 (Januari 2018), h. 58.

Penelitian relevan selanjutnya, ialah tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI oleh Siti Aminah. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi mendapatkan bagian sangat baik dengan hasil rata-rata sebesar 100% dan ahli media mendapatkan kategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 86,67%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata presentase sebesar 91% dan uji coba kelompok besar mendapatkan kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata presentase sebesar 91,5%. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa dapat dipergunakannya salah satu media belajar yaitu Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI layak dan

Penelitian relevan selanjutnya pernah dilakukan oleh Triana Sekti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang. Hasil dari penelitian ini, dapat dilihat dari tampilan media *Adobe Flash* mozaik yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, media *Adobe Flash* mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat layak digunakan. Media *Adobe Flash* dinyatakan efektif, ditinjau dari hasil uji perbedaan yaitu dengan hasil *pre test* dan *post test* adanya nilai $t_{hitung} 10,896 > t_{tabel} 2,042$ dan hasil peningkatan rata-rata *pre test* dan *posttest* sebesar 0,49 dengan kriteria sedang. bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* materi mozaik layak

dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran SBdP untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah materi yang digunakan, Kelas, dan tempat penelitian. Sedangkan untuk persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Adobe Flash* Pada Tema Sehat itu Penting Kelas V SD/MI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi khususnya pada media interaktif.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran secara *online* berupa *Power point*, *e-book* dan video pembelajaran dari internet maupun dari pendidik yang mengembangkan.
3. Pendidik belum pernah memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.
2. Materi yang digunakan tema 4 sehat itu penting kelas V.
3. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Way Halim Permai Bandar Lampung dan MI Al-Khairiyah Bandar Lampung.

D. Perumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah dan batasan masalah sehingga rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respons peserta didik berkenaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI.
3. Mengetahui respons peserta didik berkenaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan alternatif lain selain media, sarana dan prasarana yang digunakan sekolah.

2. Bagi pendidik

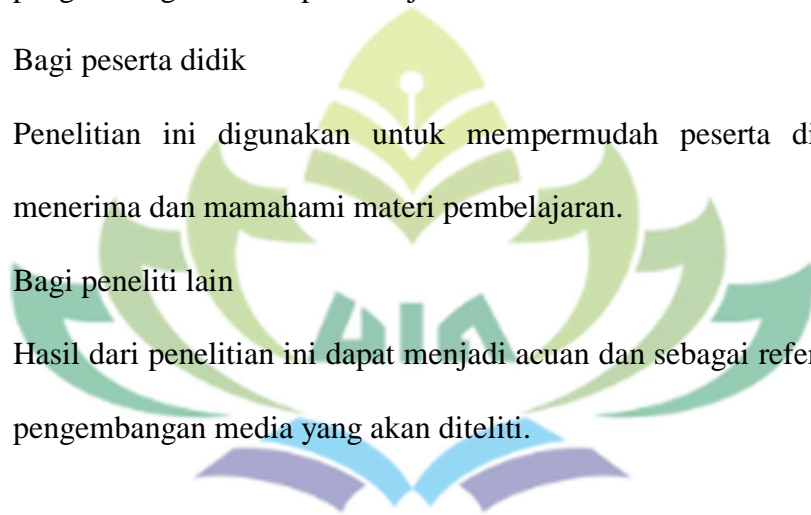
Diharapkan mampu memperluas wawasan, mengenai pemakaian media pembelajaran interaktif di kegiatan pembelajaran, menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

Penelitian ini digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

4. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dan sebagai referensi dalam pengembangan media yang akan diteliti.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

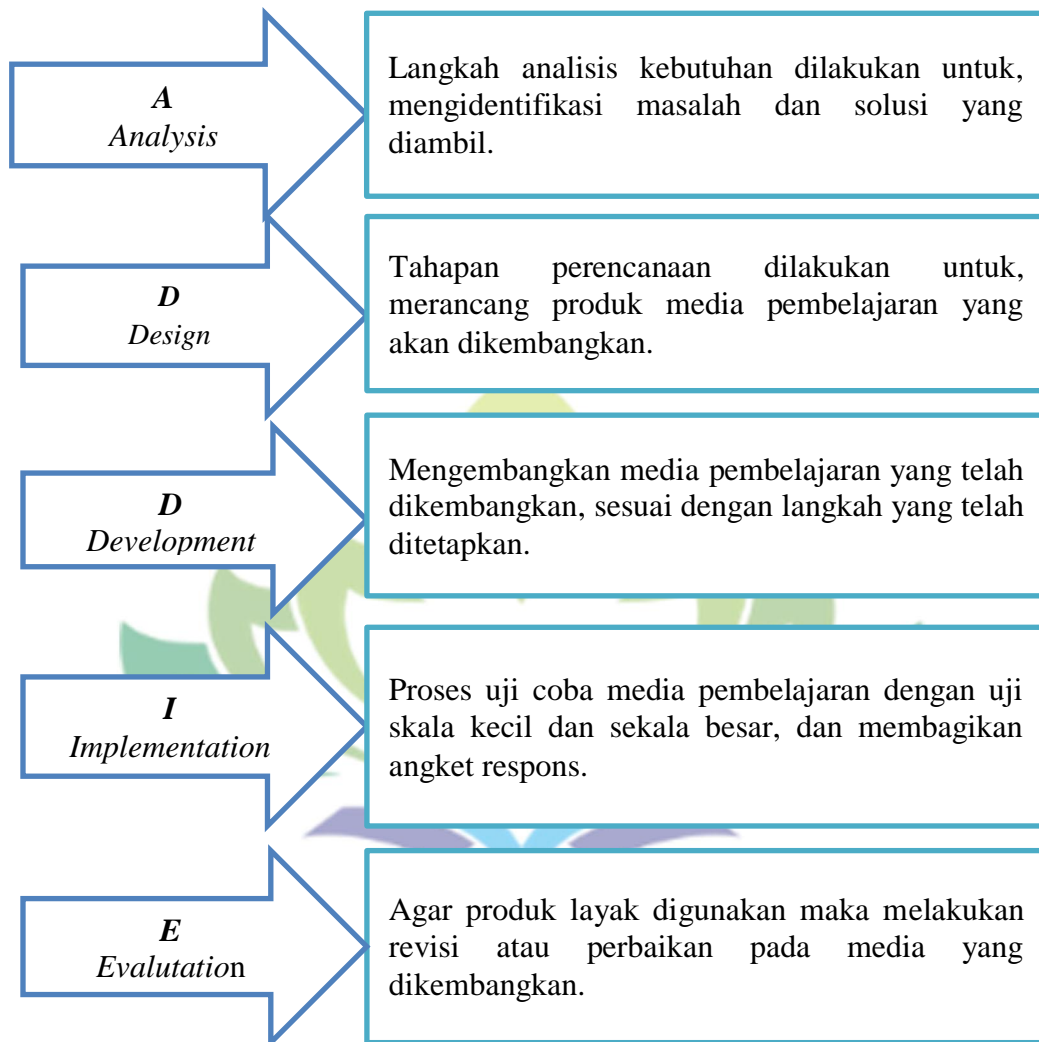
Pengembangan adalah suatu upaya mendesain, mengubah, atau menciptakan sesuatu yang sudah ada sehingga memiliki kualitas yang baik, lebih efisien dan efektif dari sebelumnya dan lebih bernilai.⁹ Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R & D (Research and Development)*. Metode *R & D (Research and Development)* ialah penyusunan tahapan pengembangan produk baru, atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menemukan, mengembangkan, dan memvaliditas sebuah produk.¹⁰

Model pengembangan pada penelitian produk ini adalah model *ADDIE*, adapun singkatan dari model *ADDIE* adalah *Analysis, Design, Developmen, Implementation, Evalutation*. Diperkenalkan pada tahun 1990-an model *ADDIE*, yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda, dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dalam mengembangkan proses sains, yang bersifat fleksibel dan kooperatif yang memfokuskan dengan situasi belajar, yang memusat pada cara implementasi. Fungsi model *ADDIE* ini adalah, untuk menjadi suatu petunjuk dalam menciptakan perangkat pembelajaran yang efektif dan dinamis

⁹Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual". *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2 (April 2018), h. 12.

¹⁰Fairuzul Mumtaz, *Kupas Tuntas Metode Penelitian Mengawal Anda Dari Konsep, Praktik, Hingga Teknis Penulisan* (Yogyakarta: Pustaka Diantara, 2017), h. 31.

untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan model lima tahapan dalam proses pengembangan, yaitu melakukan tahapan awal *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluatin*.¹¹



Gambar 1
Langkah Model Pengembangan ADDIE

Produk akhir dari penelitian ini adalah, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada tema 4 sehat itu penting kelas V SD/MI. Penelitian ini

¹¹Qomario, Putry Agung, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), h. 242.

dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan, yang mengacu pada model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

B. Acuan Teoretik

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang dalam kamus ialah ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach dan Ely menegaskan bahwa, media jika dipahami secara garis besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan keadaan yang menjadikan peserta didik, mampu memperoleh keterampilan, maupun sikap, pengetahuan. Media merupakan pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah. Alat-alat grafis, foto atau elektronis untuk mengambil, menjalankan, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal merupakan pengertian media dalam kegiatan pembelajaran secara lebih khusus.¹²

Pembelajaran merupakan, proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dilingkungan belajar.¹³ Pembelajaran merupakan proses yang diikhtiarkan, supaya potensi yang dimiliki peserta didik baik kognitif maupun sosioemosional dapat dioptimalkan secara efektif guna sampai perubahan perilaku yang diinginkan. Media pembelajaran adalah, alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 3.

¹³ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penelitian* (Jakarta: PT Rajawali, 2016), h. 21.

salah satu bagian dari sumber belajar yang berisi bahan ajar yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar.¹⁴

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, akan mempengaruhi suasana belajar yang menyenangkan karena dapat membangun keingin tahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan menstimulus kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran.¹⁵ Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran pendidik dapat memanfaatkan, dan mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan efisien, dikarenakan media pembelajaran adalah salah satu alat perantara pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan definisi di atas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk menyampaikan informasi, atau pesan dalam kegiatan pembelajaran, supaya interaksi antar peserta didik dengan pendidik dapat berlangsung secara tepat dan mempermudah suatu proses pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Tiga ciri penting media pembelajaran memiliki, yang dapat mempermudah pendidik dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah:

¹⁴Eddy Noviana, Otang Kurniaman, Novrico Efendi, "KOASE: Disertasi Mitigation Learning Media in Elementary School". *Jurnal Tadris*, Vol. 5 No. 1 (Agustus 2020), h. 12.

¹⁵Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017).

¹⁶La'ali Nur Aida, et. al. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual". *Jurnal Terampil*, Vol. 7 No. 1 (Mei 2020), h. 44.

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi pendidik, karena kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif

Media memiliki ciri manipulatif, karena memungkinkan terjadinya transformasi suatu keadaan atau objek. Situasi dalam hitungan hari dapat disampaikan kepada peserta didik, dalam dua atau tiga menit dengan penggunaan teknik *time-lapse recording*. Kemampuan media untuk menjadi manipulatif membutuhkan perhatian yang lebih, karena terdapat kesalahan dalam menata ulang urutan kejadian, atau memotong bagian yang salah.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif ini memungkinkan suatu objek atau keadaan ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik, dengan dukungan pengalaman yang relatif sama perihal keadaan tersebut.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran diataranya sebagai berikut:¹⁷

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan, dan pendidik tidak kewalahan dalam mengajar disetiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lents dalam Sapriyah mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran ada empat khususnya media visual yaitu:¹⁸

¹⁷Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sbaigensindo, 2019), h. 2.

¹⁸Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2 No. 1 (November 2019), h. 474.

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik, untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran, yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dan berisi teks materi pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif dari gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi, dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang tentang masalah sosial atau rasis.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif yaitu media visual dilihat dari penemuan penelitian yang mengatakan bahwa, simbol visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik yang lemah, dan lambat menerima hingga sulit memahami materi pelajaran, yang ditampilkan dalam bentuk teks atau ditampilkan secara verbal.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran digunakan sebagai alat penunjang kegiatan belajar mengajar sangat banyak jumlahnya, dan dikelompokkan menjadi masing-masing jenis sesuai dengan fungsi, dan keistimewaannya dan ciri-ciri media tersebut. Ada banyak jenis peralatan yang dapat digunakan

pendidik untuk menunjang proses pembelajaran, dan menyampaikan pesan atau materi berupa penglihatan maupun pendengaran. Jenis media yang digunakan antara lain media pembelajaran visual, media audio, media audio visual, dan komputer serta jenis media lainnya.¹⁹ Media yang digunakan adalah, alat teknologi yang mendukung proses pembelajaran.²⁰ Untuk proses pengembangan para pendidik mempertimbangkan penggunaan berbagai media komputer dan teknologi informasi. Hal tersebut membutuhkan proses adaptasi, seiring dengan kemajuan teknologi yang setiap tahunnya berkembang pesat.

Berbagai jenis media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran diklasifikasikan menjadi:

- a. Gambar/tato, sketsa, diagram, *Charts*, grafik, kartun, poster, peta dan globe cakupan dari media visual.
- b. Radio, *Magnetic, Tape Recorder, Megnetic Sheet Recorder*, laboratorium bahasa cakupan dari media dengar.
- c. *Project still* media mencakup *slide, Film Strip, Over Head Project, Micro Film, micro projector*.

¹⁹Ummul Uslima, Chandra Ertikanto, Undang Rosidin, "Contextual Learning Module Based on Multiple Representations: The Influence on Students Concept Understanding". *Jurnal Tadris*. Vol. 3 No. 1 (Desember 2018), h. 12.

²⁰Ismail Darini, "Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1 No. 2 (Oktober 2017), h. 113.

- d. Film, televisi, *Closed Circuit Television (CCTV)*, *Video Tape Recorder*, komputer cakupan dari *Projected motion media*.²¹

6. Multimedia Interaktif

a. Pengetian Multimedia interaktif

Mutimedia adalah dasar dari teknologi modern yang meliputi suara, teks, video, gambar dan data.²² Multimedia interaktif yang terdiri dari presentasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan simulasi interaktif mampu mengolah perbedaan cara belajar peserta didik, sehingga mereka belajar dalam lingkungan yang menyenangkan.²³ Multimedia interaktif ialah, alat yang dipenuhi dengan alat kendali yang bisa dioperasikan dengan kegunaannya dalam memilih sesuatu yang diinginkan.

Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti aplikasi game dan lain-lain.²⁴ Mutimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi bersifat interaktif yang digunakan untuk

²¹R. Hafid Hardyanto, "Pengembangan dan Implementasi *E-learning* menggunakan *Moodle* dan *Vicon* Untuk Pelajaran Pemrograman di SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 6 No. 1 (Februari 2016), h. 44.

²²Ali Ismail, Uman Suherman, Jamilah, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Garut". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 1 (Maret 2017), h. 207.

²³*Ibid*, h. 209.

²⁴Innung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 1 No. 2 (Februari 2018), h. 70.

menyampaikan informasi.²⁵ Multimedia interaktif dirancang, untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi, dan menciptakan interaksi.²⁶

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia inteaktif adalah suatu gabungan teks, gambar, audio, video, dan animasi dan cara penyampaian interaktif dapat membuat suasana pembelajaran peserta didik terasa menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di antaranya:

1) Kelebihan Multimedia Interaktif

- a) Program multimedia dirancang untuk dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri (individual) arti dari interaktif.
- b) Memberikan iklim afeksi secara individual berarti lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individu, tidak pernah bosan, tidak pernah lupa, sangat sabar dalam melaksanakan instruksi, sesuai dengan keinginan.
- c) Motivasi belajar meningkat.
- d) Memberikan umpan balik (respons).

²⁵Nopriyanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5 No. 2 (Juni 2017), h. 224.

²⁶Darmawaty Tarigan, Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi" *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. Vol. 2 No. 2 (Desember 2018), h. 190.

2) Kekurangan Multimedia Interaktif

- a) Membutuhkan tim ahli pada pengembangannya.
- b) Membutuhkan waktu cukup lama pengembangannya.

7. *Adobe Flash*

a. Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash merupakan *software* yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash* adalah program komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* sebelumnya dikenal sebagai “*Macromedia Flash*”, perangkat lunak multifungsi andalan yang sebelumnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan oleh *Adobe System*.²⁷ Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi *vector* bernama *Future Splash*.²⁸

Adobe flash digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar.²⁹ Selain ini aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-*

²⁷Silvia Siburian, Surya Masniari Hutagalung, Syahnan Daulay, “Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short Story Based on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa”. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (Birle) Journal*, Vol. 3 No. 1 (February 2020), h. 594.

²⁸Tri Susilowati, et. al, “Learning Application of Lampung Language Based on Multimedia Software”. *International Journal of Engineering & Technology*, Vol. 7 No. 2 (Mei 2018), h. 176.

²⁹Sri Rezeki, “Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 2 No. 4 (Februari 2018), h. 859.

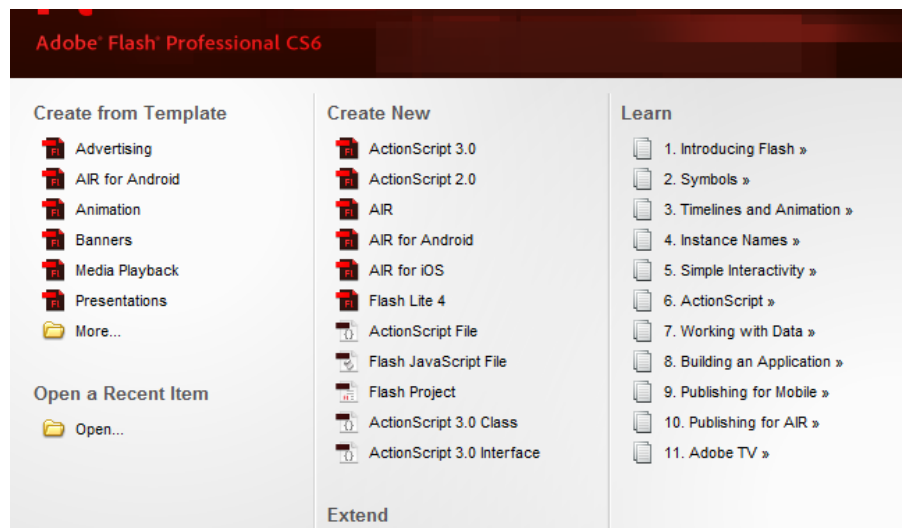
card, screen saver dan pembuatan seluruh konten *web* atau pembuatan isi *web* lainnya.³⁰

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, *Adobe Flash* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar, animasi, film, permainan dan lain-lain. Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Adobe Flash* sebagai berikut:

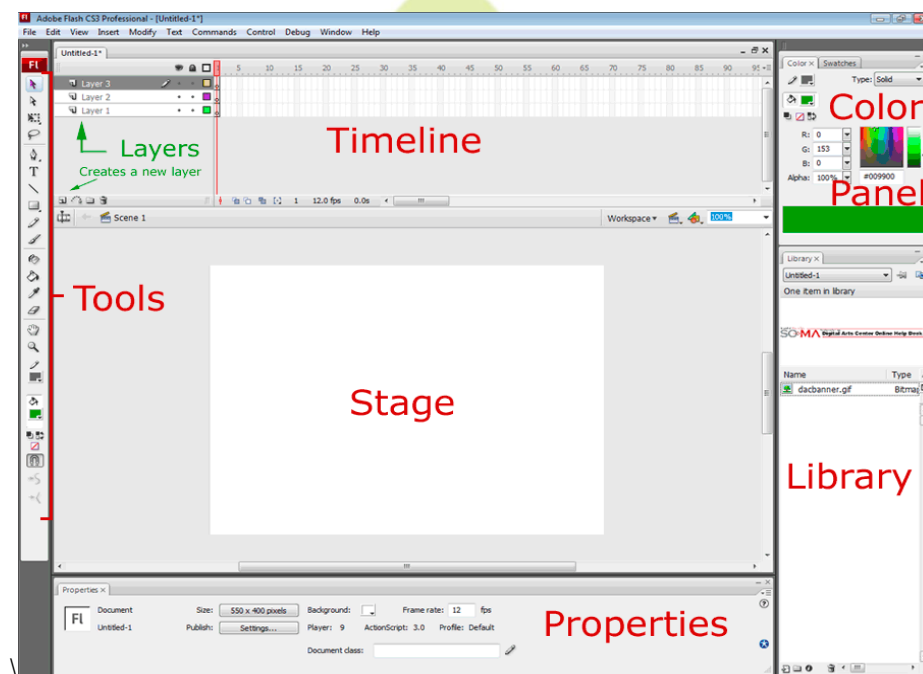


Gambar 2
Cover Adobe Flash

³⁰Supriyadi, "Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran". *Jurnal Komunikasi*, Vol. 7 No. 2 (September 2017), h. 41.



Gambar 3
Tampilan Menu Adobe Flash



Gambar 4
Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash

b. Bagian-Bagian Dalam Halaman Kerja *Adobe Flash*

Adobe Flash memiliki bagian-bagian, yang dapat membantu dalam melakukan kreasi membuat bentuk, gerak, dan respons dari media yang akan dikembangkan. Bagian-bagian tersebut adalah:³¹

- 1) Menu Bar: yaitu bagian pengaturan utama. Bagian ini terdiri dari beberapa sub menu.
- 2) Nama *project*: nama dari objek yang akan dibuat.
- 3) Zoom: untuk memperbesar atau memperkecil lembar kerja.
- 4) Pilihan *Properties* dan *Library*: *properties* yaitu opsi untuk mengelola objek-objek yang digunakan dalam pembuatan animasi, sedangkan *library* yaitu tempat untuk menyimpan aset yang digunakan dalam pembuatan animasi, seperti gambar, suara, video, simbol, dan sebagainya.
- 5) *Stage*: yaitu lembar kerja yang akan digunakan.
- 6) *Other Panel*: yaitu panel tambahan.
- 7) *Panel Properties*: yaitu tempat untuk mengatur objek yang digunakan dalam animasi, untuk menyesuaikan warna, menyesuaikan teks, ukuran, dan lain-lain.
- 8) *Toolbox*: berisi grup untuk membuat menggambar, memilih, dan memanipulasi konten *Stage* dan *timeline*. *Toolbox* terdiri atas empat bagian yaitu, *View*, *Colors*, *Tools*, dan *Options*.

³¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 96.

- 9) *Timeline*: yaitu tempat membuat dan mengontrol objek dan animasi. *Time line*/garis waktu yaitu, komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol animasi.

c. Manfaat Software Adobe Flash

- 1) Animasi, *Software Adobe Flash* memiliki manfaat yaitu cocok untuk alat pembuatan animasi.
- 2) *Game*, *Software Adobe Flash* dapat digunakan sebagai alat pembuat animasi, juga dapat digunakan untuk membuat bentuk *game* dua dimensi.
- 3) *User Interface*, aplikasi pearangkat lunak *Adobe Flash* juga dapat digunakan membuat aplikasi. Aplikasi *Flash* biasanya berbasis *web* dilengkapi navigasi-navigasi mudah.
- 4) *Flexible Messaging Area*, aplikasi *Software Adobe Flash* dapat digunakan guna membuat dan menampilkan pesan dihalaman *Web Page*.³²

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Afriyan Riska Faradilla Arifin dengan judul Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas III A Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari persentase penilaian kelayakan

³² *Ibid*, h. 98.

media 83%, kelayakan isi/materi 100%, dan komponen kebahasaan 92%. Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar -7,590, selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} -2,05954, sehingga $t_{hitung} <$, maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima, yang artinya media interaktif menggunakan *Adobe Flash* efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar peserta didik. Ada perbedaan secara signifikan, antara hasil belajar PKn sebelum menggunakan media interaktif dan sesudah menggunakan media interaktif. Dengan uji peningkatan rata-rata dan *pret test* dan *post test* sebesar 0,48 termasuk kriteria sedang. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa, media interaktif menggunakan *Adobe Flash* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia.³³

2. Penelitian relevan selanjutnya, adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat baik, dan ahli media diperoleh rata-rata sebesar 86,67%. dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat baik, dan uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,5% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian tersebut membuktikan

³³Afriyan Riska Faradilla Arifin, "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada Pembelajaran PKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IIIA Sekolah Dasar". (Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2017), h. 1.

bahwa, Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI layak dan dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.³⁴

3. Penelitian relevan selanjutnya pernah dilakukan oleh Triana Sekti, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Muatan SBdP Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang. Hasil dari penelitian ini, dapat dilihat dari tampilan media *Adobe Flash* mozaik yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, media *Adobe Flash* dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 98%, media *Adobe Flash* dinyatakan efektif, ditinjau dari hasil uji perbedaan rata-rata. Penggunaan media *Adobe Flash* menunjukkan, adanya perbedaan nilai yang signifikan antara hasil *pret test* dan *post test* dengan nilai $t_{hitung} 10,896 > t_{tabel} 2,042$. Hasil peningkatan rata-rata *pret test* dan *post test* sebesar 0,49 dengan kriteria sedang. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* materi mozaik layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran SBdP, untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.³⁵

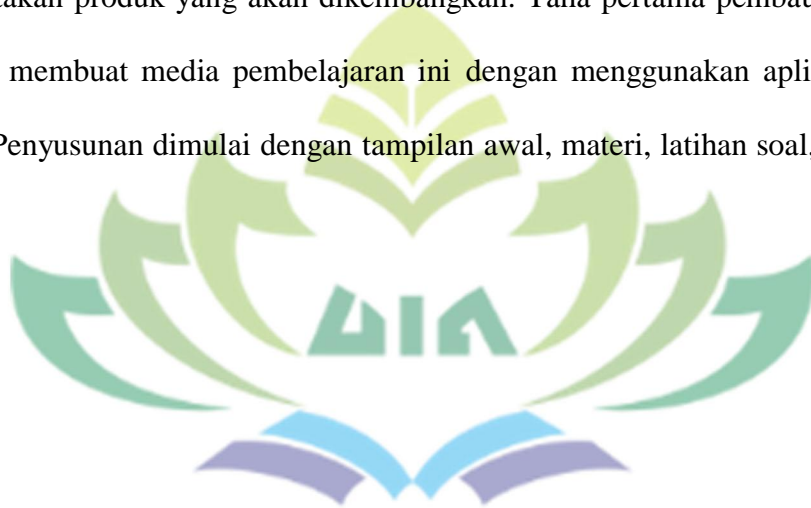
³⁴Siti Aminah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI". (Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019), h. 1.

³⁵Triana Sekti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Muatan SBdP Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang". (Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019), h. 1.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah materi yang digunakan, Kelas, dan tempat penelitian. Untuk persamaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

D. Desain Model

Desain produk merupakan, desain awal yang dibuat oleh peneliti sebagai bentuk gambaran dan dapat digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam menciptakan produk yang akan dikembangkan. Tahap pertama pembuatan produk adalah membuat media pembelajaran ini dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Penyusunan dimulai dengan tampilan awal, materi, latihan soal, *game*, dan profil.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali ismail, Uman Suherman, Jamilah, Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Garut, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 1, Maret 2017.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2019).
- Anita Trisiana, Design Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 11 No. 1, Juni 2017.
- Atika Izzatul Jannah, Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan *Problem Solving* untuk Siswa SMP Kelas VII, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3, Agustus 2017.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- Beti Istanti Swandayani, Dyah Worowirastrri Ekowati, Ayu Nur Fadillah, Dakon Koper Media of the Least Common Multiple and Gratest Common Divisor Materials for the Elementary School Students, *Jurnal Tadris*, Vol. 5 No. 2, Juli 2020.
- Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual, *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2, April 2018.
- Eddy Noviana, Otang Kurniaman, Novrico Efendi, Koase: Disertasi Mitigation Learning Media in Elementary School, *Jurnal Tadris*, Vol. 5 No. 1, Agustus 2020.
- Fairuzul Mumtaz, *Kupas Tuntas Metode Penelitian Mengawal Anda Dari Konsep, Praktik, Hingga Teknis Penulisan*, Yogyakarta: Pustaka Diantara, 2017.
- Firma Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2017

Giri Prasetyo, Lantip Diat Prasojo, Pengembangan *Adobe Flash* Pada Pembelajaran Tematik-Interaktif Berbasis *Scientific Approach* Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah, *Jurnal Prima Education*, Vol. 4 No. 1, Januari 2016.

Ana Marvinia, Wawancara dengan penulis, SDN 2 Way Halim Permai, 24 Agustus 2020.

Innung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, *Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 1 No. 2, Februari 2018.

Kristina Kewa Sili, Siti Napfiah, Anik Kurniawati, Pengembangan Modul Materi Barisan dan Deret Kelas X SMK Dengan Pendekatan React, *Jurnal Prismaika*, Vol. 1 No. 1, Mei 2017.

Ismail Darini, Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1 No. 2, Oktober 2017.

La'ali Nur Aida, et. al, Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual, *Jurnal Terampil*, Vol. 7 No. 1, Mei 2020.

Mohammad Syaifuddin, Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta, *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.

Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sbaigensindo, 2019.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Nurhidayati, Evektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (*Adobe Flash*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 3 No. 3, Mei 2017.

Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.

R. Hafid Hardyanto, Pengembangan dan Implementasi *E-learning* menggunakan *Moodle* dan *Vicon* Untuk Pelajaran Pemrograman di SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 6 No. 1, Februari 2016.

- Sapriyah, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2 No. 1, November 2019.
- Silvia Siburian, Surya Masniari Hutagalung, Syahnan Daulay, Development of Adobe Flash CS6 Learning Media in Short Story Based on Learning Text of Advanced Local Community of Batak Toba Students in Tanjungmorawa, *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (Birle) Journal*, Vol. 3 No. 1, February 2020.
- Sohibun, Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*, *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.
- Sri Rezeki, Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 2 No. 4, Februari 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabet, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabet, 2017.
- Supriyadi, *Adobe Flash* Untuk Mendukung Pembelajaran, *Jurnal Komunikasi*, Vol. 7 No. 2, September 2016.
- Sri Latifah, et. al, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor, *Al-Biruni, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol. 5 No. 1, April 2016.
- Tim Penulis Departemen Agama, Alquran dan Terjemahannya, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2017.
- Tri Susilowati, et. al, Learning Application of Lampung Language Based on Multimedia Software, *International Journal of Engineering & Technology*, Vol. 7 No. 2, Mei 2018.
- Ummul Uslima, Chandra Ertikanto, Undang Rosidin, Contextual Learning Module Based on Multiple Representations: The Influence on Students Concept Understanding, *Jurnal Tadris*. Vol. 3 No. 1, Desember 2018.
- Qomario, Putry Agung, Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Terampil*, Vol. 5 No. 2, Desember 2018.